Ubi Soft

SEAN DUNDEE'S WORLD CLUB FOOTBALL

DIE FUSSBALLSIMULATION

Die Entscheidung liegt in der Luft!
Millionen Fans halten den Atem an!

Titel

Inhaltsverzeichnis

I. Spielsteuerung 7
II. Startbildschirm 9
III. Hauptmenüs 9
1. Wettbewerbe und Training 9
1.1 Freundschaftsspiel 9
1.2 Ligaspiel 10
1.3 Pokal 10
1.4 Turnier 10
1.5 Training 11
2. Allgemeine Optionen 11
3. Erweiterte Optionen 12
IV. Freundschaftsspiel 15
V. Liga und Pokal 17
VI. Turnier 21
VII. Training 22
VIII. Editieren 23
IX. Eigenschaften der Teams 26
X. Wettbewerbe laden & speichern 30
XI. Benutzung der Fernbedienung 32
XII. Verbinden zweier Computer 34
XIII. Änderungen während des Spieles 35
XIV. Zusammenfassung des Spieles 35
XV. Details der Wettbewerbe 35
XVI. Das Team von Sean Dundee's World Club Football 37

Hallo und willkommen!

Mein Name ist Sean Dundee und bevor Ihr auf die Jagd nach der Meisterschale geht, möchte ich Euch gerne noch etwas über mich und über dieses Spiel erzählen:

Wer bin ich?

Geboren wurde ich am 7. Dezember 1972 in Durban/Südafrika. Mein Vater Robin, meine Mutter Veronica und meine Schwester Tracy leben auch heute noch dort.

Privat mag ich alle möglichen Sorten von Pasta - besonders Spaghetti, trinke zuviel Cola, höre gerne Rap oder Soul und bin ein ausgewachsener Langschläfer. Gottlob legt sich das schlagartig, sobald ich auf dem Fußballplatz bin!

Ich stehe total auf BMW Cabrios! Wahrscheinlich einer der Gründe, warum ich unbedingt nach Deutschland wollte. Den Schlüssel zu meinem trage ich als Talisman übrigens ständig bei mir. Scheint zu funtionieren!

Nebenbei gehe ich noch gerne ins Kino, Independance Day hat mich besonders fasziniert und - ähem - ich mag Franzi van Almsick! Aber bloß nicht weitersagen!

Meine Karriere - bis jetzt!

Fußballverrückt bin ich, seit ich denken kann. Man sagt mir nach, ich hätte schon im Alter von drei Jahren ständig einen Ball im Gepäck gehabt.

Nun ist Fußball aber in Südafrika nicht gerade Nationalsportart Nummer Eins und so gab es nach einigen Jahren bei Heimatvereinen nur zwei Alternativen für die Zukunft: Deutschland oder England!

Ein toller Traum: Raus in die Welt und den großen Stars wie Jürgen Klinsmann oder Thomas Häßler zeigen, wer der Beste ist!

Die Chance, den Traum Wirklichkeit werden zu lassen, kam 1992, als die Stuttgarter Kickers Hilfe im Kampf gegen den Abstieg brauchten.
Ich griff kurzentschlossen zum Telefonhörer und fragte an, ob man dort vielleicht Verwendung für einen Abiturienten aus Südafrika hätte, der ganz toll Tore schießen kann. Ob ihrs glaubt oder nicht: Nachdem die Manager (Sean wer?) ihre Verwunderung abgeschüttelt hatten, bekam ich tatsächlich einen Vertrag.

Jetzt mußten nur noch meine Eltern beruhigt werden, die natürlich lautstark gegen die Auslandspläne ihres Sohnes protestierten; und dann war der erste Schritt getan! Ich war da - im Land der BMWs!

Entgegen meinen Erwartungen schien Deutschland allerdings nicht gerade auf mich gewartet zu haben: Als unbekannter Newcomer verbrachte ich die meiste Zeit auf der Reservebank. Mit dem Traum vom Torschützenkönig war damit erstmal Essig. Dabei hatten mich die Schwaben doch gerade zum Toreschießen geholt!

Zum Glück folgen im Leben auf schlechte Zeiten immer gute. Die guten begannen 1993 mit dem Angebot, zum Amateuligisten TSF Ditzingen zu wechseln. Nach anfänglicher Skepsis (Ich und Amateurliga?), erkannte ich die Chance hinter diesem Angebot: Endlich konnte ich nach Lust und Laune spielen und vor allem - Tore schießen!

Die Ergebnisse ließen nicht lange auf sich warten: Schnell wurde ich von Spähern der großen Bundeliga-Clubs beobachtet. Berti Vogts bescheinigte mir ein „sehr großes Talent" und Franz Beckenbauer nannte mich sogar „Weltklasse" - Oha!

Winfried Schäfer holte mich schließlich 1995 nach Karlsruhe. Geschafft! Endlich in der Bundesliga! Jetzt trennte mich nur noch ein kleiner Schritt vom größten Ziel meines Lebens - der Weltmeisterschaft! Die Geschichte mit der Einbürgerung wurde auf Drängen von Berti Vogts schnell erledigt, der allen klarmachte, daß er mich unbedingt haben wollte. Für mich ist dieses Kompliment eine Verpflichtung. Macht Euch also auf noch mehr tolle Treffer gefaßt!

Und nun zu Euch!

Ihr habt jetzt die Gelegenheit, es mir gleich zu tun oder vielleicht sogar noch besser zu werden - Mit World Club Football!

Als passionierter Videogamer war ich natürlich begeistert, als mich die Leute von Ubisoft um Hilfe beim Design einer Fußballsimulation baten.

Ich sage Euch: das Ergebnis stimmt hundertprozentig! World Club Football ist eine Simulation der Extraklasse! Realistisch wie das Original, spannend bis zum Abpfiff und dabei spielend leicht zu bedienen. Einfach auspacken und loslegen. Ideal für ein paar zuätzliche Trainingseinheiten am Computer!
Besonders beeindruckt hat mich die riesige Auswahl an Clubs sowie das absolut realistische Aussehen und Verhalten der Spieler. Es ist unglaublich: Alle Tricks, alle Eigenschaften - alles ist drin! Natürlich bin ich auch mit dabei! Schaut mal, ob Ihr mich aufhalten könnt!

Also los Leute! Rein mit der CD ins Laufwerk und raus auf den Platz!

Und wenns mit der Weltmeisterschaft nicht auf Anhieb klappt, denkt einfach an mein Motto: Immer klaren Kopf bewahren und niemals aufgeben!

Einleitung

Fußball ist bei weitem die am häufigsten praktizierte und am meisten gesehene aller Sportarten. Von Brasilien bis Japan findet man Vereinsmannschaften, die fähig sind, es mit den besten Clubs Europas aufzunehmen.
Daher ist uns die Idee gekommen, ein Fußballspiel zu produzieren, bei dem nur die besten Mannschaften der 67 repräsentierten Länder vertreten sind.

Wie in der Realität stehen alle offiziellen Wettbewerbe zur Verfügung. Hinzu kommt ein Edit-Modus, mit dem Du die Möglichkeit hast, Wettbewerbe zwischen Vereinen von unterschiedlichen Kontinenten zu organisieren.

Bist Du bereit, gegen die Besten der Welt anzutreten?

I. Spielsteuerung

Grundlagen

Die untenstehend beschriebenen Befehle gelten für alle Menüs von Sean Dundee's World Club Football.

1. Um durch die Menüs zu steuern, mußt Du die Maus benutzen.

2. Sobald Du ein Menüelement ausgesucht hast, setzt Du den Mauszeiger darauf. Das Element leuchtet jetzt auf.

3. Um diesen Menüpunkt während des Aufleuchtens auszuwählen, klicke ihn mit der linken Maustaste an.

4. Drücke „Esc", um das Spiel zu verlassen.

5. Klicke mit der Maus auf: **um zu einem vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren,**

um das Spiel zu beginnen.

1. Joypad/Joystick

im Ballbesitz

Knopf A = Schießen
Knopf B = flacher Paß
Knopf C = hoher Paß/Flanke

ohne Ball

Knopf A = Grätschen
Knopf B = Spielerauswahl
Knopf C = Beschleunigen

Hinweis:

Auf einem Joypad/Joystick mit nur 2 Knöpfen (oder bei 2 Spielern an einem normalen Gameport), wird Knopf C durch gleichzeitiges Drücken von A und B simuliert.

2. Tastatur

Bewegung

Cursor ↑ = hoch
Cursor ↓ = runter
Cursor ← = links
Cursor → = rechts

Oder mithilfe der entsprechenden Tasten auf der numerischen Tastatur.

im Ballbesitz

Enter = Schießen
Shift = flacher Paß
Leertaste = hoher Paß/Flanke

ohne Ball

Enter = Grätschen
Shift = Spielerauswahl
Leertaste = Beschleunigen

Hinweise:

1. Um die Schußrichtung zu ändern, mußt Du kurz vor dem Schuß in eine Richtung drücken.
2. Um dem Ball einen Effet (Drall) zu geben, drücke kurz nach dem Schuß eine Richtungstaste.
3. Beim Elfmeterschießen kontrollierst Du Torwart und Schütze durch gleichzeitiges Drücken der Schußtaste und einer Richtung.
4. Die Wiederholungsfunktion (siehe Seite 32) läßt sich ebenfalls mit den Cursortasten steuern.
5. Es können bis zu zwei Spieler gleichzeitig an einem PC spielen, jedoch nur ein Spieler an der Tastatur. An zwei PCs können bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. Siehe Kapitel XII. „Verbinden zweier Computer".

3. Sonstiges

Spieler 1

F1 Aufstellung ändern
F3 Strategie ändern
F5 ursprünglichen Aufstellung
F6 ursprüngliche Strategie

Spieler 2

F7 ursprünglichen Aufstellung
F8 ursprüngliche Strategie
F9 Aufstellung ändern
F11 Strategie ändern

II. Startbildschirm

Dies ist das Startmenü. Hier stehen Dir 5 Hauptmenüs zur Auswahl:

- **Freundschaftsspiel**
- **Liga**
- **Pokal**
- **Turnier**
- **Training**

Um von einem dieser Menüs zum Startbildschirm zurückzukehren, brauchst Du nur oben links auf dem Bildschirm das Haupticon anzuklicken.

III. Hauptmenüs

1. Wettbewerbe und Training

Mehr über die Art und Weise des Ablaufes der einzelnen Wettbewerbe findest Du im Kapitel XV. „Details der Wettbewerbe".

1.1. Freundschaftsspiel

Du willst nur ein einzelnes Spiel austragen? Oder Dich mit einem Freund messen? Dann ist das Menü „Freundschaftsspiel" genau das Richtige für Dich!

Im 1- oder 2-Spieler-Modus brauchst Du aus den 318 vorgeschlagenen Teams lediglich eines oder zwei auszuwählen und los geht's!

Weitere Details gibt's in Kapitel IV. „Freundschaftsspiel".

1.2. Ligaspiele

Du fühlst Dich fit genug, eine ganze Saison durchzustehen? Dann ist das Menü „Liga" mit seinen mindestens 38 Spielen das Richtige für Dich!

- **die erste und zweite deutsche Liga**
- **die englische, französische, spanische und italienische 1. Division**
- **die Ubi-Liga mit den 256 besten Teams von World Club Football**
- **eine Liga, bei der Du aus den 318 vorgeschlagenen Mannschaften die Art und Anzahl der Teilnehmer nach Deinen Wünschen zusammenstellen kannst**

Weitere Details entnimm bitte Kapitel V. „Liga und Pokal".

1.3. Pokal

Hast Du auch schon einmal davon geträumt, zur Überraschung der Fachleute, mit einem Verein der 2. Liga den Vereinspokal zu holen? Die Chance dazu hast Du im Menü „Pokal". Du hast die Wahl zwischen:

- **Vereinspokal**
- **Pokal der Pokalsieger**
- **Pacific Cup (Asien)**
- **Champion's League**
- **UEFA-Cup**
- **Copa America (Nord- und Südamerika)**

- **dem Ubi-Cup der 256 besten Mannschaften des Spieles**
- **einem frei definierbaren Pokal, bei dem Du die Teilnehmer aus den 318 vorgeschlagenen Mannschaften selbst zusammenstellen kannst**

Weitere Details hierzu stehen in Kapitel V. „Liga und Pokal".

1.4. Turnier

Dieses Menü ermöglicht es mehreren Spielern (3 bis 8) in einem Turnier ohne Einschreiten des Computers gegeneinander anzutreten. Jeder Spieler wählt seine Mannschaft aus den 318 vorgeschlagenen Mannschaften aus.

Zusätzliche Informationen findest Du in Kapitel VI. „Turnier".

1.5. Training

Halt! Bevor Du gegen die besten Teams der Welt antrittst, wäre es nicht ratsam, Dich ein bißchen aufzuwärmen? Oder fehlt Deinen Torwartkünsten, Deinen Eckbällen, Freistößen, Dribblings etc. noch der letzte Schliff? Wenn ja, dann ab zum Training! Die Details stehen in Kapitel VII. „Training".

2. Allgemeine Optionen

In jedem der Hauptmenüs findest Du auf der linken Seite diese sieben Symbole. Um eine Option einzustellen, brauchst Du nur darauf zu klicken.

Schwierigkeitsgrad (1 bis 3)

Wenn Du gegen den Computer spielst, wird dessen Spielstärke durch den Schwierigkeitsgrad bestimmt. Aber auch die Präzision Deiner Pässe wird durch den eingestellten Wert beeinflußt. So fallen z.B. auf Stufe 1 die Pässe immer einem Mitspieler vor die Füße.

Wetterbedingungen (Sonne oder Regen)

Die klimatischen Bedingungen haben einen Einfluß auf den Ermüdungszustand der Spieler, auf die Präzision der Pässe und auf das Absprungverhalten des Balles.

Optionen

Schiedsrichter, Kamerawinkel, Wiederholung, Ton, Geschwindigkeit etc. Diese Einstellungen werden in Absatz 3. „Erweiterte Optionen" genauer beschrieben.

Stadion- oder Hallen-Modus

Im Stadion-Modus finden die Wettbewerbe unter freiem Himmel statt, so wie Fußball auf der ganzen Welt gespielt wird. Im Hallenmodus bestehen die Mannschaften aus 3 bis 5 Spielern. Das viel kleinere Spielfeld wird von Wänden aus Plexiglas begrenzt. Es gibt keine Seitenlinie. Das Spiel ist deshalb viel schneller (siehe Kapitel IX. „Eigenschaften der Teams"). Alle Wettbewerbe können sowohl im Stadion- als auch im Hallen-Modus gespielt werden.

Wettbewerbe laden und Anzeige der „Hall of Fame“

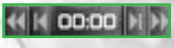
Wenn Du an einem Pokal, einer Liga oder einem Turnier teilnimmst, wird Dein Wettbewerb automatisch gespeichert, sofern Du nicht ausscheidest. Du kannst den Wettbewerb jederzeit in dem Stadion wiederaufnehmen, in dem Du aufgehört hast (siehe Kapitel X. „Wettbewerbe laden & speichern“).

Achtung!

Jeder Wettbewerb kann nur einmal gespeichert werden!

Verbindungs-Optionen

Siehe Kapitel XII. „Verbinden zweier Computer“.



Länge einer Halbzeit.

Anmerkung:

Die Optionen „Schwierigkeitsgrad“, „Wetterbedingungen“, „Stadion- oder Hallen-Modus“ und „Länge einer Halbzeit“ können in jedem Menü separat eingestellt werden.

3. Erweiterte Optionen

In dieses Menü gelangst Du über den Button „Optionen“. Für vor dem Spiel nicht geänderte Optionen werden die Standardeinstellungen verwendet. Die Standardeinstellungen erscheinen im folgenden *kursiv*. Die Optionseinstellungen werden von einem Spiel zum nächsten beibehalten.

Anmerkung:

Im Gegensatz zu den allgemeinen Spieleinstellungen können die erweiterten Optionen während des Spieles jederzeit mit Hilfe der Fernbedienung verändert werden (siehe Kapitel XI. „Benutzung der Fernbedienung“).

Die erweiterten Optionen Anzeige, Video, Ton und Tastaturbelegung bleiben unverändert als Eigenschaften Deines Spieles bestehen, nachdem sie einmal eingestellt worden sind.

Ein Klick auf den Optionsbutton bringt Dich zu diesem Bildschirm:

Mit einem Klick auf die verschiedenen Tabulatoren rechts am Notizbuch gelangst Du zu den Einstellungen der jeweiligen Rubriken.

Alle Optionen auf einen Blick:

Anzeige

Kamera ..... Nr. 1 (einzige im Hallen-Modus), *Nr. 2*, Nr. 3
Statistik ..... Ein, *Aus*
Ist die Option „Ein" gewählt, so erscheinen die Statistiken punktuell während und am Ende des Spiels.
aktiver Spieler ..... Name, Nummer, *Aus*
Der im Spiel ausgewählte Spieler wird entweder mit Name, Nummer oder gar nicht gekennzeichnet.
Zeitanzeige ..... *zufällig*, permanent
Tore ..... *zufäl*lig, permanent

Video

Torwiederholung ..... *Ein*, Aus
Zusammenfassung ..... *Ein*, Aus
Wenn Du nach dem Spiel eine Zusammenfassung sehen möchtest, kannst Du hier auswählen, welche Phasen noch einmal gezeigt werden:

Tore ..... *Ein*, Aus
Highlights ..... Ein, *Aus*
Abseits ..... Ein, *Aus* (im Hallen-Modus inaktiv)
Eckbälle ..... Ein, *Aus* (im Hallen-Modus inaktiv)
Fouls ..... Ein, *Aus*

Schiedsrichter

Schiedsrichter ..... streng, *normal*, unkritisch, zufällig
Fouls ..... *Ein*, Aus
Verletzungen ..... *Ein*, Aus
Gelbe/rote Karten ..... *Ein*, Aus (Stadion)
Gelbe/rote Karten ..... *Strafbank*, Ohne (Halle)
Die Strafbank ist eine temporäre Sperre des Spielers, die 20% der Spielzeit im Hallen-Modus dauert.
Spielzeit ..... *Reale Zeit*, effektive Zeit (genaue Spielzeit)
Abseits ..... *Ein*, Aus
Unentschieden ..... *Verlängerung*, Golden Goal, Wiederholung des Spiels

Ton

Einstellung der Laustärke von Kommentaren, Musik und Effekten (Geräuschkulisse) auf einer Skala von 0 bis 10.

Tastatur

***Normale Tastaturbelegung*, individuelle Tastaturbelegung**

Die normale Tastaturbelegung ist in Kapitel I. „Spielsteuerung" dargestellt.

Um die Steuerungstasten individuell zu belegen, brauchst Du sie nur mit der linken Maustaste anzuklicken. Das Symbol der jeweiligen Taste leuchtet daraufhin auf. Drücke jetzt die Taste, die Du anstelle der gezeigten benutzen möchtest und bestätige Deine Auswahl mit der „Enter"-Taste.

Achtung!

Bestimmte Tasten sind nicht zugänglich, z.B. die Tasten, die durch Abkürzungen (siehe Kapitel I.) oder durch Windows 95™ belegt sind.
Wenn kein Spieler über Tastatur spielt, ist dieses Menü nicht zugänglich.

Spezielle Optionen

Schatten ..... *Animiert*, Statisch

Bildschirm ..... Vollbildschirm, *Fenster*

Der Fenster-Modus kann nur aktiviert werden, wenn unter Windows™ 256 Farben eingestellt wurden. Ansonsten startet das Spiel im Vollbild-Modus. Mit „Alt“ + „Enter“ kannst Du während des Spieles zwischen Fenster- und Vollbildmodus wechseln.

Priorität ..... *Hoch*, Normal

Priorität des Spieles unter Windows 95™.

IV. Freundschaftsspiel

Um ein Freundschaftsspiel zu starten, gehst Du wie folgt vor:

Schritt 1

Vor der Auswahl einer Mannschaft kannst Du die Einstellungen der Steuerung durch Klick auf diese Icons ändern:

oder

Schritt 2

Um die Anzahl der Spieler zu verändern, klicke auf das Icon „Spieler 1“, bis die gewünschte Kombination erscheint. Die möglichen Einstellungen sind:

Spieler	Team 1	Team 2
Spieler 1 vs. Computer	Joypad	-
	Tastatur	-
Spieler 1 vs. Spieler 2	Joypad	Tastatur
	Tastatur	Joypad
Spieler 1 & 2 vs. Computer	Joypad	Joypad
	Joypad & Tastatur	-
	Joypad & Joypad	-

Alle Einstellungen werden von einer Spielsitzung zur nächsten gespeichert.

Schritt 3

Klicke mit der Maus erst auf den Globus, dann auf einen der vier Kontinente und schließlich auf das gewünschte Land. Es erscheint ein Fenster, das in etwa so aussieht (je nach gewähltem Kontinent):

Hinweis:

Wenn Du Deutschland, England, Frankreich, Italien oder Spanien anklickst, erscheint jeweils eine neue Karte. Bei kleineren Ländern bleibst Du auf der Kontinentkarte.

1 **Klicke hier, um die verschiedenen Mannschaften des ausgewählten Landes alphabetisch geordnet anzuzeigen. Jede dieser Mannschaften zeichnet sich durch drei Haupteigenschaften aus: Stärke, Technik und Moral.**

2 **Klicke auf einer Kontinentkarte hier, um ein anderes Land dieses Kontinents anzuzeigen. Auf einer Länderkarte wählt ein Klick hier eine Liga aus. Auf der Deutschlandkarte kannst Du z.B. zwischen der ersten und zweiten Liga wählen.**

3 **Mit einem Klick auf den Pfeil kannst Du eine Mannschaft eines anderen Kontinents auswählen.**

4 **Ein Klick hier wählt die oben angezeigte Mannschaft für Spieler 1 aus.**

5 **Ein Klick hier wählt die oben angezeigte Mannschaft für Spieler 2 bzw. für den Computer aus.**

Schritt 4

Um die Eigenschaften einer Mannschaft anzusehen oder zu ändern, hast Du zwei Möglichkeiten:

1. **Klicke auf Icon 3, um zurück auf den Hauptbildschirm „Freundschaftsspiel" zu gelangen. Dann klicke auf das Icon, auf dem das Trikot der ausgewählten Mannschaft abgebildet ist. Sieh nun in Kapitel IX. „Eigenschaften der Teams" nach.**

2. **Klicke auf das Icon „Spielen", um das Spiel zu starten. Wenn Du während oder vor dem Spiel die „Esc"-Taste drückst, erscheint automatisch die Fernbedienung und Du mußt nur noch auf „Charakteristik" und „Spielerliste" zu drücken (siehe Kapitel XI. „Benutzung der Fernbedienung").**

V. Liga und Pokal

Nach der Auswahl eines Wettbewerbes in den Hauptmenüs „Liga" oder „Pokal", wird Dich der Computer nach Deinem Namen fragen (max. 8 Zeichen) und Dir eine Karte der Länder vorschlagen, die an dem Spiel teilnehmen können. Du brauchst nur noch das Heimatland Deiner Mannschaft anzuklicken. Die Auswahl erfolgt wie im Kapitel IV. „Freundschaftsspiel" beschrieben.

Achtung!

Wenn Du die 1. oder 2. Liga wählst, erscheint auf der jeweiligen Karte das Icon „Austausch". Ein Klick auf dieses Icon bringt Dich zu folgenden Fenster:

Hier kannst Du einen Verein aus der 2. Liga in die 1. Liga aufsteigen lassen, unter der Bedingung, daß als Ausgleich ein Verein aus der 1. Liga absteigt. Dafür brauchst Du nur die beiden betreffenden Vereine zu markieren. Anschließend klickst Du auf Icon 1. Um zurück zur Karte zu gelangen, genügt ein Klick auf Icon 2.

Sobald Du Deine Mannschaft ausgewählt hast, mußt Du auf das Icon „Spielen" klicken, damit der Computer die Auslosung der Gegner vornehmen kann. Sobald dies geschehen ist, erscheint eines der folgenden Fenster:

Pokal

Liga

In der linken Spalte erscheinen die Mannschaften mit Heimspiel und rechts die auswärts spielenden Mannschaften.

Wenn Du stolzer Besitzer eines Joypads bist, hast Du vor Beginn eines jeden Spieles die Wahl, ob Du alleine oder mit einem Freund spielen willst. Hierzu mußt Du die folgenden Felder einstellen:

1 im Feld Deines Teams: Spieler 1 oder Spieler 1 & 2

2 im Feld des gegnerischen Teams: Spieler 2 oder Computer

Achtung!

Wenn Deine Mannschaft auswärts spielt, kehren sich die Felder um.

3 Dein Eingabegerät: Tastatur oder Joypad

4 Eingabegerät des Gegners: Tastatur, Joypad oder Computer.

5 Ansicht der charakteristischen Eigenschaften der Mannschaften (siehe Kapitel IX. „Eigenschaften der Teams")

6 Klicke auf das entsprechende Feld am Anfang der Linie, wenn Du weitere Spiele spielen möchtest.

Anmerkung:

Die Mannschaft, die Du während des gesamten Wettbewerbes steuerst, trägt automatisch das erste Spiel aus. Gewinnt Dein Team, so kannst Du die anderen Spiele der laufenden Pokalrunde spielen, indem Du die entsprechenden Felder am Anfang der Linie anklickst (Beispiel Icon 6).

7 Klicke hier, um das nächste Spiel zu beginnen.

Besonderheiten im Pokal-Modus

Dieses Icon erscheint nach einem Pokalspiel anstelle des Icons „Spielen". Um die nächste Runde auszulosen, klicke auf dieses Icon, nachdem alle Spielstände angezeigt wurden.

8 Durch einen Klick auf den Linkspfeil kannst Du Dich über die von Dir geschlagenen Mannschaften oder über den Spielverlauf Deines Gegners informieren.

Besonderheiten im Liga-Modus

8 Durch Klick auf den Linkspfeil kannst Du Dich über Deine vorhergegangenen Resultate oder die Resultate Deines Gegners informieren. Der Rechtspfeil bietet Dir Informationen zu kommenden Begegnungen.

9 Wenn Du Dich über die aktuelle Tabelle der Liga informieren möchtest, klicke bitte hier. Das folgende Fenster erscheint:

1 Mit dem Links- oder Rechtspfeil kannst Du die Entwicklung der Tabelle von Spieltag zu Spieltag abrufen.

2

Pkte	= Gesamtpunktzahl	**N**	= Niederlagen
Sp	= ausgetragenen Spiele	**Tf**	= erzielte Tore
S	= Siege	**Tg**	= hingenommene Tore
U	= Unentschieden	**Diff**	= Tordifferenz (Tf - Tg)

VI. Turnier

Unter diesem Menüpunkt können drei bis acht Spieler ein Turnier ausspielen. Die Spieler können ihre Mannschaft aus den 318 vorgeschlagenen Teams auswählen. Wie in der „Liga“ trägt jeder Spieler mit seinen Gegnern jeweils zwei Begegnungen aus (Hin- und Rückspiel bzw. Heim- und Auswärtsspiel).

Achtung!
Dieser Modus erfordert mindestens drei Spieler.

Nach Auswahl des Turnier-Modus erscheint folgendes Fenster:

1 **Hier bestimmst Du die Anzahl der Spieler.**

2 **Aktiviere dieses Feld durch einen Mausklick und gib Deinen Namen ein (maximal acht Zeichen).**

3 **Zur Auswahl der Mannschaften klickst Du auf die Weltkarte. Die Auswahl der Mannschaften und die Zuweisung ihrer charakteristischen Eigenschaften erfolgt nach dem gleichen Prinzip wie in Kapitel IV. „Freundschaftsspiel“ beschrieben.**

VII. Training

Bevor Du gegen die besten Fußballvereine der Welt antrittst, kannst Du unter diesem Menüpunkt Deine Spieltechnik verfeinern.

Damit Du schrittweise Trainingserfolge erzielen kannst, stehen Dir drei verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Du hast folgende Trainingsmöglichkeiten:

Schuß ..... Direktes Schießen. Je höher der ausgewählte Schwierigkeitsgrad ist, desto mehr gegnerische Spieler werden sich in der Schußbahn aufhalten.

Freistoß ..... Freistöße aus 25 und 30 Meter. Je höher der ausgewählte Schwierigkeitsgrad ist, desto größer wird die Mauer (zwischen drei und fünf Spielern).

Doppelpaß ..... Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad versuchen ein bis drei Verteidiger, Dir den Ball abzunehmen.

Dribbling ..... In Abhängigkeit vom gewählten Schwierigkeitsgrad werden sich Dir beim Dribbling auf dem Weg zum Tor ein oder zwei Verteidiger entgegenstellen und versuchen, den Ball zurückzuerobern. Wahlweise kannst Du Dich auch entscheiden, erst einmal ohne Gegner um die Torhütchen herum zu dribbeln.

Angriff ..... Die gegnerische Verteidigung wird mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad immer stärker.

Ecke ..... Je höher der ausgewählte Schwierigkeitsgrad ist, desto mehr gegnerische Spieler werden Dich behindern. Im Hallen-Modus wird diese Trainingsmöglichkeit durch das Duell (Einzeltraining vor dem Tor) ersetzt.

Elfmeter ..... Du hast fünf Versuche. Beachte die spezielle Tastaturbelegung (siehe Seite 8)

Abwehr ..... Der Computer stellt Dir je nach Schwierigkeitsgrad zwischen drei und fünf gegnerische Stürmer entgegen.

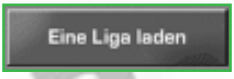
1. Die eigene Mannschaft editieren

Siehe Kapitel IX. „Eigenschaften der Teams“.

2. Die eigene Liga editieren

Hierzu mußt Du das Hauptmenü „Liga“ anklicken und den „Liga Editor“ auswählen. In diesem Modus hast Du mit Hilfe verschiedener Parameter die Möglichkeit, Deine ganz persönliche Liga aufzustellen:

Parameter	Möglichkeiten	Standard
Name der Liga	max. 16 Zeichen	-
Anzahl der Teams	3 - 24	20
Runden	1, 2 oder 4	2
Punkte pro Sieg	2, 3	3



Wenn Du auf dieses Icon klickst, kannst Du auf zwei verschiedene, bereits gesicherte Ligen zugreifen:

1. die ersten Ligen aus England, Spanien, Italien und Frankreich
2. die von Dir editierte und gesicherte Liga

Wenn Du eine neue Liga aufstellen willst und die ersten Parameter eingegeben hast, klicke auf das Icon „Spielen“, um die Liga-Teams auszuwählen. Die Verwendung der Karten funktioniert dabei genau wie bei den Wettkämpfen.

1 **Sobald die Mannschaft ausgewählt ist, erscheint sie in diesem Fenster.**

2 **Klicke hier, um die Mannschaft als Teilnehmer der Liga zu speichern.**

3 **Wenn Du eine Übersicht über alle ausgewählten Mannschaften sehen möchtest, klicke auf dieses Icon. Es erscheint das folgende Fenster:**

1 **Um auf die Weltkarte zurückzukehren und um die entsprechenden Mannschaften auswählen zu können, klicke bitte hier.**

2 **Wenn Du möchtest, daß der Computer die Aufstellung nach dem Zufallsprinzip vervollständigt, klicke bitte hier.**

3 Sind die Mannschaften einmal definiert, erscheint hier „Team wählen". Du wählst ein Team, indem Du in der Tabelle auf das Icon klickst.

4 Ist Deine Liga komplett, kannst Du sie mit diesem Icon speichern.

3. Einen eigenen Pokal editieren

Zum Erstellen eines eigenen Pokals klickst Du im Hauptmenü „Pokal" auf „Edit". In diesem Modus kannst Du mit Hilfe verschiedener Parameter Deinen individuellen Pokal zusammenstellen:

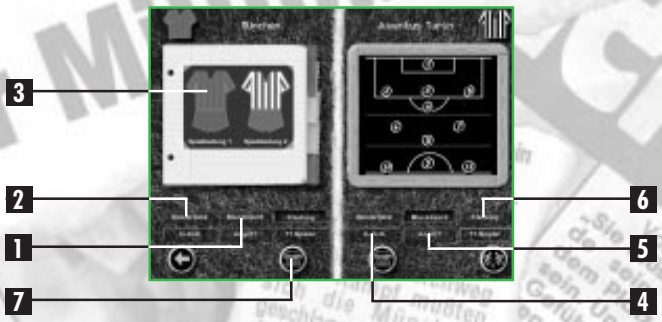
Parameter	Möglichkeiten	Standard
Name des Pokals	max. 8 Zeichen	-
Runden	1 - 7	4
Begegnungen	Einzel, Heim, Auswärts	Einzelspiel
Begegnungen im Finale	Einzel, Heim, Auswärts	Einzelspiel
bei Unentschieden	Verlängerung, Elfmeter, Golden Goal, Wiederhlg.	Verlängerung

Nachdem Du die gewünschten Parameter festgelegt hast, gehst Du wie im Modus „Liga Editor" vor.

Der Spielablauf des Pokals ist mit dem in Kapitel V. „Liga und Pokal" beschriebenen Ablauf identisch.

IX. Eigenschaften der Teams

Zu diesem Bildschirm gelangst Du durch einen Klick auf das Trikot-Icon in den diversen Menüs oder den Button „Charakteristik“ auf der Fernbedienung.



1 Blackboard (Spielfeldtafel)

Stadion ..... Wenn Du hier klickst, siehst Du die Position der Spieler auf dem Spielfeld, das in drei Teile unterteilt ist (Verteidigung, Mittelfeld und Sturm).

Halle ..... Das Spielfeld ist zweigeteilt (Verteidigung, Sturm).

Verändern der Positionen

Möchtest Du die Position eines Spielers verändern, so brauchst Du ihn nur mit der Maus auf seine neue Position zu ziehen.

2 Spielerliste

Stadion ..... In jeder Mannschaft gibt es 17 Spieler (11 Feld- und 6 Reservespieler).

Halle ..... In jeder Mannschaft gibt es 17 Spieler (5 Feld- und 12 Reservespieler). Triffst Du keine eigene Wahl, werden die Spieler mit den Nummern 5, 7, 9, 11 und der Torwart (1) als Feldspieler ausgewählt.

Die Positionen der Spieler sind durch folgende Buchstaben definiert:

TW	= Torwart	DM	= defensives Mittelfeld
AV	= Außenverteidiger	OM	= offensives Mittelfeld
ST	= Stopper	S	= Stürmer
LI	= Libero	AS	= Außenstürmer

Die Spieler unterscheiden sich in den folgenden 12 Kriterien:

Ene	= Energie	Dri	= Dribbling
Sch	= Geschwindigkeit	Tac	= Tackling
Bes	= Beschleunigung	Agg	= Aggressivität
Kon	= Ausdauer	Gen	= Genauigkeit
Sst	= Schußstärke	Mge	= Mannschaftsgeist
Kra	= Kraft	Spi	= Spielauffassung

Hast Du die Option „gelbe/rote Karten" aktiviert, so werden vor den Namen betroffener Spieler die gelben oder roten Karte sichtbar.

Durchführung eines Austauschs

Klicke mit der linken Maustaste auf den Namen des Spielers. Dieser erscheint dann in rot. Klicke nun auf den Namen des Ersatzspielers und der Computer nimmt den Spieleraustausch vor.

Den Namen der Mannschaft ändern

Klicke mit der rechten Maustaste auf den Namen der Mannschaft und gib den gewünschten Namen ein.

Die Spieleigenschaften oder die Spielernamen ändern

Wenn Du eine Eigenschaft oder einen Namen ändern möchtest, klicke diese mit der rechten Maustaste an und beende Deine Eingabe mit „Enter".

Hinweis:

Bei den Eigenschaften der Spieler können die eingegebenen Werte nicht größer als 99 sein.

3 Trikots

Für jede Mannschaft gibt es zwei verschiedenfarbige Trikots, jeweils eines für Heim- und eines für Auswärtsspiele. Damit ist jeder Mannschaft eine Ausweichmöglichkeit gegeben, falls die Trikotfarben mit den Farben des ersten Trikots der gegnerischen Mannschaft identisch sind.

Farbänderung der Trikots

Benutze die rechte Maustaste, um zwischen einem unifarbenen, einem gestreiften oder einem Trikot mit einem Mittelstreifen auszuwählen. Wenn Du die Farben verändern möchtest, mußt Du nur einen der Streifen mit der linken Maustaste anklicken. Alle Streifen, welche die gleiche Farbe besitzen, werden ebenfalls umgefärbt. Benutze die linke Maustaste, bis die gewünschte Farbe erscheint.

Farbänderung der Shorts

Klicke mit der linken Maustaste solange auf die Shorts, bis die gewünschte Farbe erscheint.

4 Aufstellung

Stadion ..... Es sind 14 Aufstellungen möglich (z.B. 4 - 3 - 3, in der Reihenfolge Verteidigung - Mittelfeld - Sturm). Benutze die linke Maustaste, um eine passende Aufstellung auszuwählen.

Halle ..... Es sind 3 Aufstellungen möglich.

Verändern der eigenen Aufstellung

Um die bestehende Aufstellung zu ändern, benutze die rechte Maustaste. Du kannst nun Deine Aufstellung ändern. Beachte die jeweilige maximale Anzahl von Feldspielern im Wettbewerb!

5 Strategie

Stadion ..... Dir stehen acht verschiedene Strategien zur Verfügung:

- **Neutral**
- **Angriff**
- **Verteidigung**
- **Gegenangriff**
- **Pressing (entschiedenere Deckung der Gegner)**
- **englisches „Kick & Rush“ (Verteidigung paßt direkt in die gegnerische Hälfte)**
- **italienisches „Catenaccio“ (gepanzerte Verteidigung)**

Wähle Deine Strategie mit der linken Maustaste.

Halle ..... Im Hallen-Modus existiert keine Strategieauswahl.

Hinweis:

Du kannst die Strategie auch während des Spiels ändern, indem Du die Escape-Taste (Esc) drückst (damit gelangst Du zur Fernbedienung)!

6 Anzahl der Spieler

Stadion ..... Du hast vier verschiedene Möglichkeiten: 8, 9, 10 oder 11 Spieler. Um die gewünschte Spieleranzahl festzulegen, benutze die linke Maustaste, bis die korrekte Zahl erscheint.

Halle ..... Du hast drei Möglichkeiten: 3, 4 oder 5 Spieler.

7 Standardeinstellungen

Wenn Du die Standardeinstellungen verwenden möchtest, brauchst Du nur auf dieses Icon zu klicken und der Computer nimmt für die jeweilige Mannschaft folgende Einstellungen vor:

- **den ursprünglichen Namen des Fußballvereins**
- **die ursprünglichen Namen und Nummern der Spieler**
- **die ursprünglichen Trikots**

Hinweis:

Ein Klick auf dieses Icon löscht alle vorgenommenen Änderungen!

Anmerkung:

Freundschaftsspiel ..... Wenn Du gegen den Computer spielst, kannst Du alle charakteristischen Eigenschaften der vom Computer gesteuerten Mannschaft verändern.

Pokal oder Liga ..... Hier hast Du keinerlei Einfluß auf die Eigenschaften des vom Computer gesteuerten Teams.

X. Wettbewerbe laden & speichern

Damit Du unter realistischen Bedingungen spielst, wird am Ende einer jeden Begegnung automatisch der Spielstand gespeichert. Du kannst also kein verlorenes Spiel noch einmal spielen. Außerdem ist es nicht möglich, ein Match vor dem Ende zu speichern. Wenn Du ein Spiel abbrichst, wird dieses Spiel als verloren gewertet.

1. Eingabe eines Namens

Hast Du im Menü „Liga", „Pokal" oder „Turnier" einen bestimmten Wettbewerb ausgesucht, so mußt Du einen Namen eingeben. Der Name darf nicht länger als 8 Zeichen sein.

Unter diesem Namen speichert der Computer bei jeder Spielunterbrechung den aktuellen Stand. So kannst Du Dein Spiel jederzeit an dem Punkt fortsetzen, an dem Du aufgehört hast. Dies gilt nicht, wenn Du einen Wettbewerb komplett durchgespielt hast!

2. Einen Wettbewerb laden

Wenn Du in einem Hauptmenü das Icon „Laden" (das Diskettensymbol) anklickst, erscheint das folgende Fenster:

Die drei gespeicherten Wettbewerbe sind „Pokal", „Liga" und „Turnier". Wähle die Wettbewerbsart, die Dich interessiert. Nun zeigt ein Fenster den Namen des Spielers, die ausgewählte Wettbewerbsart sowie das Stadion an, in dem das Spiel gespielt wurde. Um den gewünschten Wettbewerb wieder aufzunehmen, brauchst Du ihn nur anzuklicken.

Die Abkürzungen zur Bestimmung der Wettbewerbsart sind wie folgt:

Menü „Pokal"

Vereinspokal ..... VP
Champion's League E1
Pokal der Pokalsieger E2
UEFA-Cup E3
Copa America ..... CA
Pacific Cup ..... CP
Ubi-Cup ..... UBI
Editierbarer Cup ..... ED

Menü „Liga"

1. Liga L1
2. Liga L2
Ubi-Liga ..... UBI
Editierbare Liga ..... ED

Menü „Turnier"

Turnier ..... T

3. Hall of Fame

Die Hall of Fame besteht aus den Bereichen Liga, Pokal und Spitzenleistung.

Über diesen Button gelangst Du zur „Hall of Fame".

Mit einem Klick auf das entsprechende Icon kannst Du Dir die verschiedenen Pokale und Ligen ansehen. Nachdem Du einen Wettbewerb ausgewählt hast, erscheinen folgende Daten:

- Name des Spielers
- Name der von ihm gespielten Mannschaft
- Stadion, in dem der Spieler aufgehört hat

Außerdem kannst Du Dir noch einmal die gespeicherten schönsten Aktionen (siehe unten) ansehen, indem Du auf das Icon „Spitzenleistung" klickst und dann die entsprechende Aktion auswählst. Mit der Taste „Esc" gelangst Du zurück zur „Hall of Fame".

XI. Benutzung der Fernbedienung

1. Fernbedienung aufrufen

Wenn Du während des Spieles auf die Taste „Esc" drückst, erscheint die Fernbedienung. Du hast nun die Möglichkeit, das Spiel abzubrechen oder Veränderungen am Spielablauf vorzunehmen:

Spielen ..... Das Spiel wiederaufnehmen.

Wiederholung ..... Mit dieser Funktion kannst Du die letzten 7 Sekunden vor der Unterbrechung wiederholen. Du steuerst die Wiederholung mit der Maus oder den Cursortasten. War die letzte Aktion besonders gelungen, kannst Du sie mit einem Klick auf „Spitzenleistung" speichern (siehe Kapitel XI. „Einen Wettbewerb speichern" - 3. Hall of Fame).

Charakteristik ..... Deine Aufstellung gefällt Dir nicht mehr? Willst Du, daß die Kerle offensiver spielen? Dann kannst Du mit einem Klick auf diesen Button direkt das im Kapitel IX. „Eigenschaften der Teams“ beschriebene Fenster aufrufen.

Optionen ..... Hier kannst Du jederzeit die in Kapitel III. „Hauptmenüs“ beschriebenen speziellen Optionen verändern.

Geschwindigkeit ... Mit Hilfe dieser Funktion kannst Du das Geschehen auf dem Spielfeld beschleunigen oder verlangsamen. Die Leertaste stellt die ursprüngliche Geschwindigkeit von 100% wieder her.

Spiel abbrechen .... Du verlierst und kehrst zum Hauptmenü zurück.

Exit ..... Hier kannst Du das Spiel beenden und zu Windows zurückkehren. Aber willst Du das wirklich tun?

2. Das Spiel unterbrechen

Um das Spiel zu unterbrechen, drücke einfach auf die Taste „Esc“. Ein erneuter Druck auf „Esc“ bringt Dich wieder zurück zum Spiel.

Anmerkung:

Die allgemeinen Optionen (Schwierigkeitsgrad, Wetter, Stadion/Halle und Dauer der Halbzeit) können nach Spielstart nicht mehr verändert werden.

XII. Verbinden zweier Computer

Zwei PCs können via Direktverbindung oder Netzwerk untereinander verbunden werden. Dabei können an jedem PC max. 2 Spieler spielen.

Dieses Icon ist von jedem der Hauptmenüs zugänglich.
Du hast die Wahl zwischen:

- **Neues Spiel: Ein neues Spiel erstellen (als Spielleiter)**
- **Spielen: An einem Spiel teilnehmen (als weiterer Spieler)**
- **Ubi Online: Direkter Zugang zur Web-Site von Ubi Soft**

Nachdem Du auf „Neues Spiel erstellen" oder „An einem Spiel teilnehmen" geklickt hast, mußt Du die Art der Verbindung festlegen (Direktverbindung oder Netzwerk).

Der Spielleiter gibt der Spielesitzung einen Namen und klickt dann auf „Neues Spiel erstellen". Daraufhin erscheint die Meldung „Warte auf Verbindung", bis ein weiterer Spieler verbunden ist.

Ein weiterer Spieler gelangt über das gleiche Zugangsmedium (Direktverbindung oder Netzwerk) auf eine Seite, die ihm die verschiedenen laufenden Spielesitzungen anzeigt. Er braucht nur noch die zuvor vom Spielleiter definierte Spielesitzung anzuklicken. Daraufhin erscheint die Meldung „Verbindung akzeptiert".

Auf dem zweiten PC erscheint ein ähnlicher Bildschirmaufbau wie beim Menü Freundschaftsspiel. Der Spielleiter kann alle Optionen (Wetter, Gelände, etc.) und die Parameter seiner Mannschaft einstellen, während der verbundene Spieler nur die Parameter seiner Mannschaft und die Art der Anzeige einstellen kann (siehe Kapitel III. „Hauptmenüs" - 3 . Erweiterte Optionen).

XIII. Änderungen während des Spieles

Benutze die „Esc"-Taste, um die Fernbedienung aufzurufen. Ein Klick auf die Taste „Charakteristik" bringt Dich zur Anzeige der Team-Eigenschaften. Folge ab hier den Anweisungen in Kapitel IX. „Eigenschaften der Teams".

Hinweis:
Pro Spiel darf maximal dreimal ausgewechselt werden.

XIV. Zusammenfassung des Spieles

Hast Du diese Option ausgewählt, kannst Du die damit verbundene Parameter einstellen (siehe Kapitel III. „Hauptmenüs" - 3. Erweiterte Optionen). So erhältst Du nach Spielende eine Zusammenfassung mit den Highlights. Besonders gelungene Aktionen kannst Du unter „Spitzenleistung" speichern (siehe Kapitel X. „Wettbewerbe laden & speichern" - 3. Hall of Fame).

XV. Details der Wettbewerbe

1. Liga

Liga	Teams	Spiele
1. Liga	18	34
2. Liga	18	34
Ubi-Liga	256	siehe unten

Ubi-Liga

Die 256 Mannschaften werden in 16 Gruppen à 16 Teams aufgeteilt. Jedes Team hat 30 Gruppenspiele (Hin- und Rückspiel) auszutragen. Aus jeder Gruppe erreichen die beiden Ersten (32 Mannschaften) die zweite Runde.

Hier werden die verbliebenen Mannschaften erneut in 4 Gruppen à 8 Teams geteilt. Aus jeder Gruppe qualifizieren sich die beiden Ersten für das Viertel-Finale. Die Viertel- und Halbfinalspiele finden wie beim Pokal mit Hin- und Rückrunde in jedem Stadion des Wettbewerbes statt.

2. Pokal

Pokal	Teams	Qualifikation	Spiele	Finale
Vereinspokal	32	16, 8, 4, 2, Finale	Einfach	Einfach
Champion's League*	32	16, 4x4, 4, 2, Finale	Hin- und Rückspiel	Einfach
Pokal der Pokalsieger	32	16, 8, 4, 2, Finale	Hin- und Rückspiel	Einfach
UEFA-Cup	64	32, 16, 8, 4, 2, Finale	Hin- und Rückspiel	Hin- und Rückspiel
Copa America	32	16, 8, 4, 2, Finale	Hin- und Rückspiel	Einfach
Pacific Cup	16	8, 4, 2, Finale	Hin- und Rückspiel	Einfach
Ubi-Cup	256	128, 64, 32, 16, 8, 4, 2, Finale	Hin- und Rückspiel	Einfach

Champion's League

Der Pokal umfaßt 32 Teams. Davon kommen 16 in die zweite Runde. Hier werden sie 4 Gruppen zu je 4 Teams zugelost. Die Punktvergabe stimmt mit der einer Liga überein (3-1-0). Aus jeder Gruppe qualifizieren sich die beiden Ersten für das Viertel-Finale. Danach wird der Pokal nach dem K.O.-System fortgesetzt.

XVI. Das Team

Projektleitung	**Francois Coulon**
Ressortleitung	**Fabrice Valay**
Spiel-Designer	**Benoit Macon, Jérome Collette, Lionel Rico**
2D-Grafiker	**Emmanuel Ville, Fabrice Holbe, Emmanuel Gorin, Bertrand Taoussi**
Design & Koordination	**Fabien Brandilly, Anca Rusu**
Animation	**Aurora Manthe, Lena Galas, Adrian Andries, Bogdan Bratu, Calin Cazan, Cezar Petrescu, Claudiu Bajenaru, Cosmin Sarbulescu, Eduard Marinov, Florin Poptean, Iurie Sinchevici, Lucian Stoichicescu, Matei Ilinca, Mihai Prunescu, Vitalii Balanescu**
Videoaufnahmen	**Olivier Raffet, Patrice Arrat**
mit	**Antoine Vidalin, Cyril Lebre, Fabrice Krettly, Julien Bouley, Thierry Duran**
Schauspieler	
Spieler	**Sebastien Seles**
Torwart	**Sebastien Barniaud**
Digitalisierung	**Numerix**
Programmierer-Team	
Technische Leitung	**Daniel Palix**
F&E-Leitung	**Eric Huynh**
Technische Projektleiter	**Phillipe Malfoy, Florin Boitor**
mit	**Andrei Lopata, Catalin Dimitrescu, Christophe Giraud, Cristian Rizea, Danny Dragan, Dragos Niculescu, Georges Baltatanu, Mircea Pramova, Mihai Murarus, Nicolas Landron, Nicu Dumitrache, Dadu Borcinea**
Installation	**Xavier Billault, Yann Le Guyader, Yves Babitch**
Netzwerk	**Albert Pais, Benoit Germain, Christophe Roguet, Marc Trabucato**
Online-Programmierer	**Carlos Torres, Fabien Senneron, Hélène Pokidine, Laurent Turmeau**
Ton-Produktion	
Leiter	**Didier Lord**
Produktionsassistent	**Joelle Caroline**

Ton-Programmierung	
Leiter	**Stephane Bellanger**
Programmiert von	**Dominique Dumont, Stéphane Ronse**
Musik	**Daniel Masson**
Sound-Effekte	**Gaelle Gauthier**
Nachproduktion	**Sylvain Brunet**
mit	**Emmanuel Vaillant**
Toningenieur	**Olivier Mortier**
Sprachliche Leitung	**Isabelle Thez**
Kommentator-Stimmen	**Richard Sammel, Thomas Pratki (Deutschland), Iam Mitchie, Martin Tyler (England), Mario Santini, Olivier Baroux (Frankreich)**
Marketing	**Odile Guiffray (Deutschland), Isabelle Neltner, Noelle Béronie, Lydia Robin.**
Lokale Projektleitung	**Daniel Dumont (Deutschland), Metro (England)**
Tests:	**Marc Baslé, Sébastien Chiffot, Arnaud Plisson, Bernard Saint Cast, Bruno Daubié, Christophe Carel, Christophe Daniel, Christophe Poidevin, Erwan Lebellec, Fabien Méoni, Laurent Vally, Marc Lorgeoux, Sylvain Altemeyer, Cristian Giuglea, Costel Apopii, Dragos Stanciu, Remus Serban**
Produzent:	**LUDIMEDIA - Gérard Guillemot**
Entwicklung:	**Ubi Studios - Michel Guillemot** **Ubi Soft S.A. - Laurentiu Rusu**
Verleger:	**Ubi Soft - Yves Guillemot**
Verpackungsdesign:	**Rene' Wingerath**
Besonderer Dank an:	**Alain Rouannet, Cyril Masquillière, Emmanuel Charles, Franck Fesquet, Jean-Marie Lagnel, Jérome Antona, Katy Sannier, Manuel Hauss, Vincent Gaigneux, Alexis N., Anne D., Baptiste D., Jean-Marc G., Mélanie R., Nicolas Quoy, Odile G., Pierre S., Sacha G., Tanguy E, Dippa von Shoot Mag, Paul Smith von Match Mag, Jörg Zerden**

TOR, TOOOR,
Der Gentlem

der Millionen-Jung
Das große Zittern hat ein Ende.
Dundee hat's klargemacht. Er hat seinen Verein ins Finale gebracht. Nach einem harten aber durchweg fairen Kampf mußten sich die Münchner geschlagen geben. Trotz der vielen „Söldner" gelang es den Münchnern nicht auch nur ein Bein auf den Boden zu bekommen.
TOR,
1. Bayern
2. Dortmund
3. Leverkusen
4. Stuttgart
KSC
1860
Schalke
Bochum
Bruder
Rudi
Von Fortuna berichten
HEINZ-HENNING SCHELL
und JÖRG WEILER